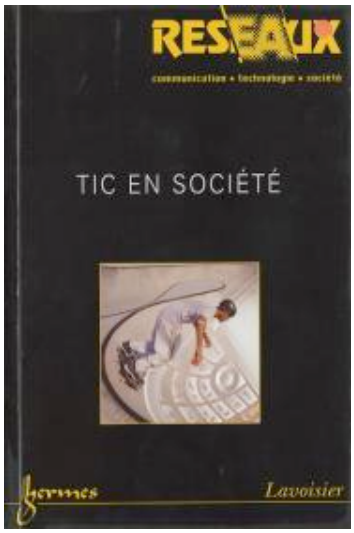
QUÊTE DU PUBLIC ET TACTIQUES DE FIDÉLISATION

Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC

Jean-Paul FOURMENTRAUX



- Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article publié : FOURMENTRAUX JP. 2004 « Quête du public et tactiques de fidélisation. Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux* n°125, Hermès / Lavoisier, Paris.

Résumé

Le Net art s'est développé à l'écart des structures traditionnelles de diffusion et de réception de l'art contemporain. D'une part, ses manifestations et inscriptions sur Internet ont promu des modes inédits de monstration et de propagation des œuvres. D'autre part, ce premier travail de « mise en exposition » a entraîné les artistes dans la quête d'un nouveau public. À la question de l'identification de ce public, duquel dépend l'actualisation de cette forme d'art, s'adjoint celle des modes de relations aux œuvres. Comment l'anticipation de ces usages est-il rendu possible ? À quels contrats et stratégies de fidélisation donnent lieu les tentatives pour connaître les participants ? Peut-on qualifier dans ce contexte des « rapports au public » spécifiques ? Ce texte propose, à partir de l'étude de cas concrets, d'apporter quelques réponses à ces questions en éclairant les reconfigurations du « travail artistique » aux prises avec les technologies de l'information et de la communication.

Abstract

QUEST FOR AN AUDIENCE AND TACTICS FOR NURTURING LOYALTY. A sociology of work and artitic use of NICT.

Net art has developed outside traditional institutions of dissemination and reception of contemporary art. Its presence on the Web has promoted original ways of showing and disseminating work, and these inital experiences in "exhibiting" have led artists to embark on the quest for a new audience. The question of types of relations to the works is raised, along with that of identification of this audience, on wich the actualization of this art form depends. How is the anticipation of these uses made possible ? Which contracts and strategies for nurturing loyalty stem from artistic attemps to know the participants ? In this context, can specific "relations with the public" be qualified ? Based on case studies, this article puts forward some answers to these questions by illuminating reconfigurations of "artistic work » in relation to information and communication technologies.

> Visiteurs et objets entrent dans l'exposition : du coup, ce sont d'un côté le déplacement du visiteur qui commande sa relation à ce qui est exposé et de l'autre la relation des objets à un monde extérieur qui vont caractériser le fonctionnement du dispositif de l'exposition. Le résultat sera donc double : le visiteur va en tirer un bénéfice et, symétriquement, le statut des dites choses va s'en trouver modifié. (…) ce fonctionnement n'est pas seulement technique, il est aussi social, l'écriture de l'exposition construit un monde de langage pour le visiteur, mais c'est (d'abord) dans l'objectif de le mettre en relation avec les objets, c'est-à-dire les choses exposées. Nous avons une technologie de l'espace (la monstration) et une technologie sociale (un rituel[1]).

Depuis 1998, le Net art distingue les créations interactives conçues *par*, *pour* et *avec* le réseau internet, vis-à-vis des formes d'art plus traditionnelles simplement transférées *sur* des sites-galeries et autres musées virtuels[2]. La spécificité de l'internet consiste ici à proposer simultanément un support, un outil et un environnement créatif[3]. J'entends par support, sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où l'internet est son propre diffuseur. Par outil, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu a des usages et génère des dispositifs artistiques. Et par environnement, enfin, le fait qu'il constitue un espace habitable et habité. Cette configuration donne lieu à la formation de modes relationnels et de circulation des œuvres assez inédits. Le réseau y est investi tant comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition : c'est-à-dire comme l'espace de création, de communication et d'implémentation de la pratique

1. DAVALLON, 1999, p. 205.

2. Au terme de quatre années d'existence (1998-2002), le vocable *Net art* s'est très largement imposé en Europe et en France au détriment d'autres qualifications comme « art internet », « art réseau », « cyberart », « web art » qui manquaient à clairement distinguer l'art *sur* le réseau de l'art *en* réseau.

3. Des fragments de ce texte ont fait l'objet d'une première communication à l'occasion d'un colloque du GDR-CNRS OPuS (Œuvre Public Société) – *Les non publics , les arts en réception(s)* – qui s'est tenu à Grenoble en novembre 2001 : ils sont ici repris et profondément remaniés. Je remercie Dominique Pasquier, directrice de recherche au Centre d'Etudes des Mouvements Sociaux (CEMS-CNRS), pour ses critiques et ses suggestions.

artistique. Par conséquent, les dispositifs[4] du Net art sont des projets multiformes – environnements navigables, programmes exécutables, formes altérables – qui vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial. En conjuguant une esthétique du code, un design d'interface et un art de l'archive, l'œuvre Net art met en effet en scène un art dirigé vers l'action du public. Les modalités de l'implication de ce public peuvent être approchées de différentes manières : par l'examen des conditions potentielles de la participation du visiteur incarnées et mises en scènes par le dispositif informatique (figures de l'interactivité) ; par l'étude détaillée de la participation effective, des interactions et de l'implication sociale du participant (modes d'interaction entre l'artiste, l'œuvre et son public) ; et enfin, par l'observation, en amont de la participation, de tactiques artistiques de fidélisation du public. C'est à l'étude de ce dernier volet du travail artistique[5] qu'est consacré la suite de ce texte. En effet, au-delà des opérations d'agencement et de configuration de l'œuvre Net art, celle-ci doit encore être acheminée vers son public pour être effectivement agie. L'analyse des incidences sur l'œuvre de cette « mise en exposition » peut ici être ramenée à deux principales observations :

– L'inadéquation du Net art aux circuits plus traditionnels de diffusion engendre des modes d'existence et d'activation des dispositifs qui se manifestent également à travers « l'environnement » que constitue l'internet, par la création de réseaux, de collectifs et de situations communicationnelles focalisés sur une problématique de « l'habiter[6] ».

---

4. Le matériel empirique sur lequel s'appuie ce texte est issu d'une enquête effectuée dans le cadre plus général d'une thèse de sociologie. Les cas présentés ici sont choisis parmi un corpus de 50 dispositifs Net art qui a servi une typologie des figures de l'interactivité et des modes d'interaction entre l'artiste, l'œuvre et son public. L'analyse a été complétée par des entretiens avec leurs auteurs. Pour une présentation détaillée de ce travail, voir FOURMENTRAUX, 2003.

5. MENGER, 2002ab.

6. FOURMENTRAUX, 2001. Le travail artistique vise ici la conception distribuée de dispositifs interactifs, mais aussi la constitution de réseaux et de situations communicationnelles médiées par cette technologie. Par conséquent, l'« habiter » renvoie à la production de formes de communication, d'exposition et de circulation qui accompagnent les œuvres Net art (et qui parfois les remplace, quand ces diverses actions sont présentées en tant que l'œuvre elle-même). D'une part, l'artiste Net art crée un espace qu'il habite et qu'il enrichit par accumulation de données visant à former une archive plus ou moins « vivante ». D'autre part, il configure *via* des serveurs, des accès et des adresses, un univers à expérimenter et à vivre de l'intérieur, invitant l'internaute à habiter temporairement cet espace. Le site internet, la *homepage*, l'atelier *on-line*, les *Mailings List* ou les forums de discussion constituent des déclinaisons de ces formes d'habitation que nous proposons ici d'analyser.

– Des formes appariées de « mise en exposition » sont alors déployées qui visent la quête et la fidélisation d'un public, par la mise en œuvre de diverses « tactiques[7] » d'encadrement de la réception : de la fabrication de « prises[8] » sur l'œuvre, aux rendez-vous ponctuels ou répétés pour y participer, et jusqu'à l'instauration de contrats[9] de service ou de maintenance qui instaurent de nouvelles formes de monstration des œuvres.

Ce texte vise la compréhension de ces reconfigurations du travail de mise en exposition aux prises avec les technologies de l'information et de la communication. L'objectif est ici de mesurer les enjeux de ces différentes tactiques artistiques (techniques et sociales[10]), mobilisées pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou « à faire[11] ».

La monstration ou « action de montrer »

En amont de la participation effective à l'œuvre, le Net art suppose de préfigurer des rapports au public que la prise en charge de ce médium doit engager et promouvoir. Or, dans le contexte de ces sites web, on ne sait pratiquement rien de ce public invisible, du double fait de son absence physique et de son anonymat. Il faut donc, pour les artistes, essayer d'atteindre ce public afin de l'identifier et mieux le connaître. Deux principales missions doivent être remplies : le passage de l'exposition à la monstration et la quête du public. La propagation des œuvres et l'approche du public apparaissent en effet comme deux processus conjoints qui constituent pour l'artiste du Net art une part majeure du travail créatif, mobilisant différentes tactiques et méthodes spécifiques. Face aux dispositifs du Net art, le spectateur n'est en effet plus confronté à un objet physique

7. DE CERTEAU, 1974, 1990.
8. BESSY, CHATEAURAYNAUD, 1992, 1995.
9. PASSERON, PEDLER, 1991 ; PEDLER, 1994.
10. Ce travail s'inscrit à la suite d'autres recherches qui se sont données pour objet d'étude l'articulation des faits techniques et sociaux, non sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur celui de la fréquentation et du contact, voire du jeu : CALLON, 1992 ; NORMAN, 1993 ; AKRICH, 1993 ; CONEIN, 1993 ; DODIER, 1993ab ; LATOUR, 1994 ; THEVENOT, 1994 ; BOULLIER, 2000.
11. Sur la porosité de l'œuvre aux pratiques, voir : SOURIAU, 1956 ; ECO, 1965 ; KOPYTOFF, 1986. Sur l'efficacité performative de l'activité des publics, voir LIVINGSTONE, LUNT, 1993 ; HENNION, 1993b, 1997, 2000 ; BOULLIER, 1997 ; ESQUENAZI, 2002, 2003 ; LICOPPE, 2002.

vers lequel il doit se déplacer, mais à un objet informationnel mobile, venant à lui au moment de la connexion. Le rapport avec ce type de dispositif est de ce fait plus dialogique que contemplatif. Le public regarde d'une manière plus active et la consommation devient consultation. L'internet promeut en ce sens des formes inédites de propagation des œuvres – les dispositifs étant, *via* le réseau, acheminés jusqu'aux ordinateurs clients des visiteurs.

> Ces objets numériques n'ont pas besoin d'un temps d'accrochage sur des murs, planchers ou plafonds pour être exposés. Leurs supports sont des serveurs toujours en fonction, toujours prêts à partager une partie de leur mémoire à des clients. En fait, il serait plus juste de parler d'un nouveau type d'intermédiaire dans la mesure où le réseau institutionnel de diffusion est remplacé par un réseau de communication informatique[12].

Partant, de nombreux artistes ont entrepris de développer des alternatives aux formes classiques de diffusion en étendant le Net art à l'écart des institutions traditionnelles de l'art contemporain. L'existence par, pour et dans l'internet promeut alors des modes alternatifs de transmission et de propagation des œuvres.

> Parmi les nombreux impacts découlant de cet apport technologique, l'on constate qu'il est beaucoup plus facile pour l'artiste et son public d'entrer en relation. On est plus à l'aise d'échanger dans cet environnement dépourvu de cadres, de socles et de lieux si déterminants pour un processus hiérarchisant de diffusion et de réception de l'art[13].

Le projet *Studio spy-cam* de l'artiste Mathieu Laurette vise par exemple à faire « accéder directement le temps du travail dans l'exposition. Sans y être. Le temps du travail, pas le travail dans l'exposition, mais le travail en temps réel, en tout cas sa perception, sa visualisation en tant qu'image[14] ». Une webcam relie en effet l'atelier de l'artiste à la galerie où est diffusée l'« image » de l'artiste au travail, sans aucune obligation de présence ou d'activité pour celui-ci. Or, que signifie la notion d'artiste au travail à l'heure des nouvelles technologies numériques ? Rien de spectaculaire. Au mieux, les visiteurs peuvent voir l'artiste derrière un écran d'ordinateur s'adonner à des activités qui ne diffèrent que peu de celles d'un employé de bureau. L'idée qui a présidé à ce travail vise davantage à croiser les

12. BARBEAU, 2001.
13. *Idem*.
14. Entretien avec LAURETTE, 1999.

différentes temporalités de l'œuvre exposée et de l'œuvre en chantier, avant même que celle-ci ne sorte de l'atelier pour rejoindre le réseau ou la galerie. Le dispositif intitulé *DOMICILIAT.IO-N*[15] présente également une métaphore de la figure de l'artiste au travail. Jouant de l'analogie de l'espace réel et du bureau (informatique) ou de la *homepage,* il propose aux internautes de venir voir en temps réel son art en train de se faire. Pour satisfaire à l'invitation (*see my home system in real time*) le dispositif envoie sur l'internet, toute les deux minutes, une capture d'écran du bureau informatique de l'artiste Grégory Chatonsky.

L'exposition *Lascaux2* et le site de téléchargement *Téléférique* constituent deux autres exemples significatifs qui s'écartent des formes courantes de l'exposition. L'expérience intitulée *Lascaux2*[16] a eu lieu à la « Villa Arson » (Nice), alors fermée au public, du 25 juin au 25 septembre 1999. Le centre d'art est devenu, durant cette période de fermeture annuelle, un atelier de travail et de réflexion sur le devenir des pratiques d'expositions et la téléprésence. Plus qu'une exposition, il s'agissait d'un laboratoire expérimental en ligne, contributif et évolutif. Plusieurs projets y ont été développés simultanément : *Hypex99* a renouvelé le modèle du collecticiel[17]; *Nice-Proxy* consistait en un système de webcams qui diffusait sur le réseau le processus de création artistique en action, depuis la Villa Arson et ouvert à tous sur le web. Cette initiative amena les artistes à faire l'épreuve d'une nouvelle situation où la production d'une œuvre, sa présentation, son évaluation et sa diffusion n'étaient plus des moments séparés. Une deuxième expérience significative est conduite par le collectif artistique *Téléférique*[18], dont la base de travail constitue un site internet de téléchargement. Les travaux artistiques qui y sont présentés ne sont pas visibles en ligne, mais seulement chez soi. Étirant les modalités des transferts d'application et du téléchargement (*File Transfer Protocol*), le site internet arbore une esthétique par défaut[19] laissant paraître – à l'inverse des conventions de présentation des pages web – les coulisses arborescentes des dossiers et

15. Voir, Grégory CHATONSKY, *domiciliat.io-n*, http://domiciliat.io-n.net
16. Voir le site archive de l'exposition, *Lascaux2*, http://lascaux2.org
17. Collecticiel à l'image de celui développé initialement dans *Epreuve d'Ecritures* qui réunissait une vingtaine de chercheurs lors de l'exposition *Les Immatériaux* au Centre Georges Pompidou en 1984.
18. Voir le site, *Téléférique,* http://www.491.org/teleferique/html/home.htm, un serveur de téléchargement collectif et indépendant.
19. Voir Etienne CLIQUET, *Esthétique par Défaut :*
http://www.teleferique.org/stations/Cliquet/Default/

fichiers (contenants) au cœur desquels l'utilisateur navigue à la recherche d'œuvres qui prennent ici la forme de programmes informatiques (contenus) exécutables une fois rapatriés sur les machines clientes. Le bureau informatique et le système d'exploitation du visiteur deviennent alors le lieu exclusif de l'exposition des œuvres. Le téléchargement, comme condition sine qua non de la visibilité de l'œuvre, réhabilite ainsi, par le nombre d'octets à acquérir, la matérialité d'un objet artistique. Autrement dit, à la suite d'opérations successives de codages/décodages, se joue la transportabilité de l'œuvre numérique déployée au final chez le seul visiteur[20].

Avec *API*, l'artiste Ludovic Burel élabore une interface qui intervient et agit aux frontières de différents mondes ou sphères de l'activité sociale. Cette dernière porte dans le champ de la plastique contemporaine des concepts originellement issus du monde de l'informatique (la notion de client-serveur, l'adressage IP, etc.). Elle implante également, dans des lieux habituellement consacrés à l'art, des Serveurs-Emploi (postes informatiques, documentation, ligne téléphonique, etc.). *API* déplace ainsi le savoir et savoir-faire artistique dans le secteur de l'économique et du social en constituant par exemple un cabinet de recrutement gratuit. L'art se transmue alors en une prestation de service en matière de recherche d'emploi.

On voit donc comment ces différents dispositifs de monstration engagent pour le spectateur une réception intime et privée des œuvres. De ce point de vue, l'internet apparaît comme un territoire ambigu et sans finalité, où se confrontent des fragments de réalité et des activités sociales multiples, habitées par des publics hétérogènes. En ne désignant pas la visée artistique des productions, en refusant de les signer et de les borner à un monde de l'art circonscrit, les artistes espèrent désormais propager l'acte créatif et son efficace symbolique à l'écart des chemins balisés de la monstration artistique[21].

---

20. Il s'agit-là du fonctionnement du site internet de *Téléférique*, un espace de diffusion et d'échanges « en ligne ». Mais la diffusion des activités de *Téléférique* adopte également une autre forme de propagation « hors ligne » par l'organisation de micros événements (les démos) dans des espaces physiques : des lieux d'accueils où les artistes-invités initient une [démo]nstration didactique (sur laquelle nous reviendrons) des différentes pièces informatiques.

21. Il ne faut toutefois pas perdre de vue que si l'art par pour et avec l'internet est resté longtemps une pratique clandestine et déviante réservée a un cercle étroit d'initiés, il s'est rapidement propagé hors du réseau pour rejoindre les mondes de l'art contemporain. Sur

La quête d'un public : cadres d'une réception négociée

Face à cette altérité des publics qui caractérise l'internet, naît peu à peu la volonté artistique de rencontrer une audience élargie et un public renouvelé. Mais cette ambition s'accompagne souvent d'un sentiment de frustration dû à la difficulté de clairement évaluer ce public. Si les artistes sont attentifs aux possibilités de feed-back des regardeurs sur leur création, la connaissance qu'ils ont de ce public apparaît incertaine. À l'idéal ou utopie d'un art pour tous se heurte ainsi la difficulté de cerner ce non-public de l'internet : une masse potentiellement présente mais invisible et anonyme. Sa quête devient alors un objectif artistique à part entière. Certains artistes ont en effet développé des stratégies pour tenter de l'approcher et de l'impliquer dans les créations, parfois même dans le but de le fidéliser en le rendant complice et assidu sur le long terme. Pactes, contrats, accords de connivences : différents liens sont établis qui instaurent des modes de relations spécifiques[22].

Statistiques et compteurs : de la propagation à la fréquentation

Un premier niveau convoque les statistiques et compteurs comme indices de la propagation et de la fréquentation des œuvres. Les principaux hébergeurs de sites internet (les fournisseurs d'accès) offrent en effet aux Net-artistes des espaces serveurs de taille variable et proposent différentes données statistiques relatives à leur fréquentation. L'analyse de ces traces informatiques apporte de précieuses indications sur le volume et la nature des connexions. Le graphique page suivante renseigne par exemple sur le taux de fréquentation journalier, proposant une moyenne d'accès par heure relative à une semaine d'observation des visites sur un site[23].

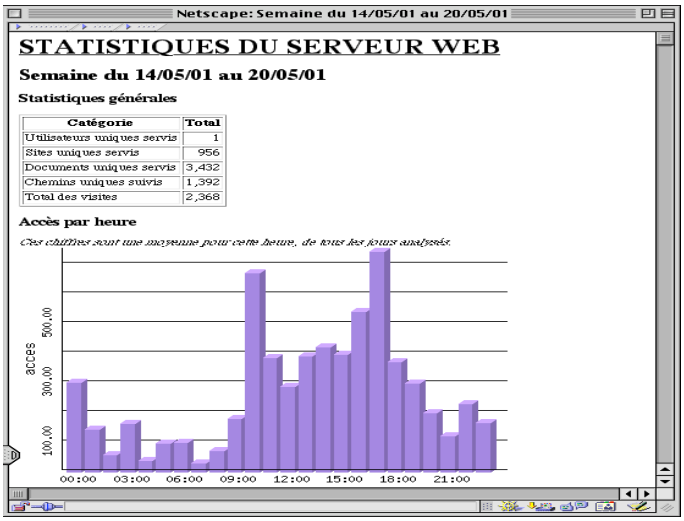
---

l'internet, la présence artistique anonyme, non désignée et non signée, se double aujourd'hui souvent, dans le réel et pour un même artiste, d'une inscription institutionnelle labellisée dans les espaces consacrés de l'exposition artistique. De nombreux artistes ont ainsi fait du déplacement des frontières de la monstration et de la réception un des fers de lance de leur pratique artistique. À cet égard, l'engouement pour l'internet révèle moins une « carrière déviante » – BECKER, 1988 – qu'il ne relève d'une volonté de multiplication des inscriptions artistiques : les artistes jouant ainsi de la pluralité des espaces de visibilité.

22. Pour une étude des modalités de construction électronique de ces relations, sur le terrain des « sites internet personnels », voir LICOPPE, 2002.

23. Ces informations ne sont souvent accessibles que pour le seul webmaster du site considéré. La figure 1 et celle qui suivra concernent le serveur du collectif d'artistes Icono&Cie. Je les remercie ici de me permettre d'utiliser ces différentes informations. Pour le site du collectif d'artistes, *Icono&cie*, http://www.icono.org

Figure 1. Données statistiques du site Icono.org



Il est ainsi possible de consulter un rapport des visites, dressé à la période. Dans l'exemple ci-dessus, au cours de la semaine du 14 au 20 mai 2001, le serveur recensait un total de 2368 visites et indiquait un nombre d'accès moyen (17,79), ainsi que des informations relatives a la durée de chaque visite : la plus longue pour cette semaine était par exemple d'une durée de 61 minutes à l'intérieur du seul site d'*Icono*. Deux types d'informations sont donc fournis : d'une part, des indications quant à la provenance des connexions (top 10 des sites référants) et des visiteurs (classement des navigateurs, noms de domaines et n° IP des machines), rapportées au nombre d'accès pour la période considérée ; d'autre part, des analyses structurelles de parcours à l'intérieur du site, estimation de la durée moyenne des visites et de la participation, ou encore, mesure des fréquences et de la profondeur des explorations. Ainsi, faute d'accéder directement au public de l'internet dont on a souligné précédemment combien il était invisible et anonyme, ces données quantitatives proposent aux artistes un aperçu des taux de fréquentation et de consultation de leur production artistique.

> Notre serveur doit être dans la moyenne. Que dit-il ? Tout d'abord, le nombre de hits, ou de requêtes clic total: par jour, par heure, par mois. Cela nous permet de voir l'évolution, le succès du site. On voit aussi quelles sont les

> pages les plus visitées. Comme notre site marche sur un mode linéaire, on peut suivre le parcours des gens, sur quoi il cliquent beaucoup, et s'ils vont jusqu'au bout du site. Il y a ensuite la partie « qui vient nous voir ? ». Petit camembert: % .org, .net, .com, et les pays (uk, fr) Quelles machines ? Il y en a qu'on ne connaît pas. C'est un peu une signature inconnue. On peut parfois remonter jusqu'à leur site. Et puis, le plus intéressant: d'où venaient-ils ? Quelle est l'url qui les a envoyé chez nous ? C'est là qu'on se rend compte de qui a pu nous référencer[24].

Ces statistiques offrent, en outre, la possibilité de suivre le parcours des internautes à l'intérieur du site et au sein de chacune des pièces artistiques présentées. Cette possibilité constitue alors un gain qualitatif d'une grande importance pour les artistes. Ils peuvent constater, comme par exemple dans le tableau ci-dessous, « l'identité » informatique de l'internaute visiteur du site (représenté par le n° IP de sa machine) ainsi que la durée de sa visite (exprimée en minutes) et son déploiement de liens en liens à l'intérieur du site. Si l'on s'arrête quelques instants sur le parcours de l'internaute dont la machine porte le numéro « 210.117.67.222 », nous pouvons apprendre que sa visite, longue d'une durée de 39 minutes, l'a conduit sur le site « Icono.org » d'un répertoire à l'autre et donc d'une œuvre à une autre.

Figure 2. Données statistiques sur les parcours de visite

cache-mtc-am07.proxy.aol.com	3	http://www.icono.org/fraclor/actions.htm, /fraclor/fleche.gif, /fraclor/floc1.gif
customer-148-235-67-215.uninet.net.mx	16	http://pierre.giner.free.fr/phone.htm, /giner, /icons/back.gif, /icons/blank.gif, /icons/unknown.gif, /icons/text.gif, /giner/phone.htm, /giner/giner.htm, /giner/demo.dcr, /, /site, /site/alerte.gif, /site/html/anim4icono.html, /site/html/anim4icono.swf, /site/html/navig3.html, /site/html/NAVIG3.swf
210.117.67.222	39	http://fr.dir.yahoo.com/Informatique_et_Internet/Multimedia/Images/, /, /site, /site/alerte.gif, /site/html/anim4icono.html, /site/html/anim4icono.swf, /site/html/navig3.html, /site/html/NAVIG3.swf, /ms6, /site/html/sonleonor.swf, /site/tiroir/bianchini_n.gif, /site/tiroir/tiroir_noir1.gif, /site/tiroir/declercq_n.gif, /site/tiroir/moulin_n.gif, /site/tiroir/nox_n.gif, /ms6/ms6.dcr, /ms6/audio/son.swa, /, /site, /site/alerte.gif, /, /site, /site/alerte.gif, /site/html/anim4icono.html, /site/html/anim4icono.swf, /site/html/navig3.html, /site/html/NAVIG3.swf, /ms6, /site/html/sonleonor.swf, /site/tiroir/bianchini_n.gif, /site/tiroir/tiroir_noir1.gif, /site/tiroir/declercq_n.gif, /site/tiroir/moulin_n.gif, /site/tiroir/nox_n.gif, /ms6/ms6.dcr, /ms6/audio/son.swa, /, /site, /site/alerte.gif
cache-mtc-am09.proxy.aol.com	4	http://www.icono.org/buro/gauche.html, /buro/img/gauche_r05_c1.gif, /buro/img/gauche_r14_c1.gif, /buro/img/gauche_r18_c1_f2.gif
cache-dg08.proxy.aol.com	2	http://www.icono.org/angie/sond2.htm, /angie/FLECHE.GIF
myoon0.connect.com.au	1	/site/html/anim3icono.html

24. Entretien avec *Anonymes*, 2001. Voir le site du collectif d'artistes, *Anonymes*, http://www.anonymes.net

L'artiste peut, en outre, savoir ce qui a conduit l'internaute sur son site. Non pas ce qui a déterminé sa visite (les conditions sociologiques de son accès à l'œuvre), mais les influences directes de sa venue : la source où s'origine son parcours qui le lie (au sens pragmatique du lien hypertextuel) à l'œuvre et au site visité, représentée ici par les adresses référentes d'autres sites internet. Provenance, temps passé et chemins parcourus constituent dès lors trois modalités de connaissance du public, mises, de manière largement inédite, à disposition des artistes. Ainsi, si l'étude de la réception artistique se limite ici aux indicateurs systématiques de la consommation culturelle, l'artiste n'espère pas moins y découvrir, quantitativement, son nouveau public :

> Moi, je crois le connaître. Mais comme lui me connaît, c'est-à-dire que j'ai un certain nombre d'informations, ils m'écrivent des e-mails, je sais d'où ils viennent, j'ai des statistiques. Je sais quand ils viennent, j'observe ça beaucoup, effectivement… Donc, peut-être que je joue aussi le rôle du médiateur, on peut dire ça, d'un certain point de vue… Mais c'est à la portée de l'artiste. Ça peut faire partie de l'art. Et puis, je clique aussi sur mes « référents », c'est-à-dire les liens de gens qui m'ont fait des liens, et je vois qui ils sont, je vois leur site[25].

Conscients que ces statistiques renseignent sur la relation du visiteur au dispositif dans le cadre strict des échanges homme/machine, certains artistes vont tenter d'initier des échanges communicationnels avec un public désormais ciblé, dans le but de recueillir leurs impressions.

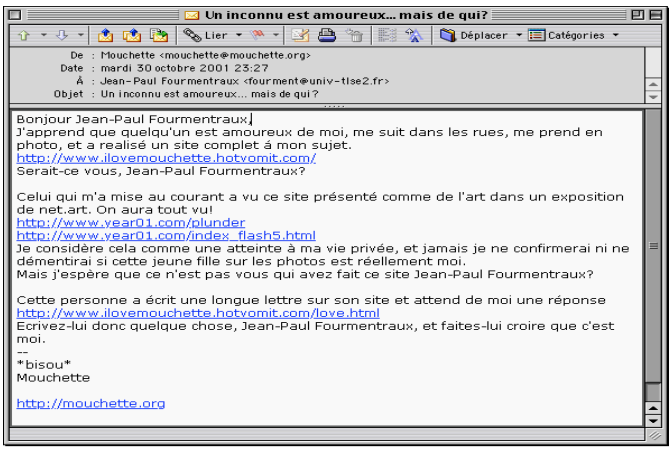
Des tentatives de séduction : l'adressage personnalisé

Cet art qui paraît sans destination engage, en effet, certains artistes dans la recherche d'une communication plus soutenue avec le public. Une première tactique consiste en la tentative de séduction du public par la méthode de l'adressage personnalisé. Le dispositif interactif *Mouchette* s'attache ainsi à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte, une relation propice à la communication interactive, loin des lieux sacralisant de l'art contemporain. Son relatif succès, comme en témoignent les 177 points du vote populaire que l'artiste a obtenus lors du concours annuel net-art99, est le résultat d'une tactique artistique pour toucher le public, notamment en mettant en scène sur un ton de provocation les frontières entre vie artistique et vie privée.

---

25. Entretien avec *Mouchette*, 2000. Voir le site http://www.mouchette.org/indexf.html

Figure 3. Exemple d'adressage automatique et personnalisé


Un inconnu est amoureux... mais de qui?
Lier
Déplacer
Catégories
De : Mouchette <mouchette@mouchette.org>
Date : mardi 30 octobre 2001 23:27
À : Jean-Paul Fourmentraux <fourment@univ-tlse2.fr>
Objet : Un inconnu est amoureux... mais de qui ?
Bonjour Jean-Paul Fourmentraux,
J'apprend que quelqu'un est amoureux de moi, me suit dans les rues, me prend en photo, et a realisé un site complet á mon sujet.
http://www.ilovemouchette.hotvomit.com/
Serait-ce vous, Jean-Paul Fourmentraux?
Celui qui m'a mise au courant a vu ce site présenté comme de l'art dans un exposition de net.art. On aura tout vu!
http://www.year01.com/plunder
http://www.year01.com/index_flash5.html
Je considère cela comme une atteinte à ma vie privée, et jamais je ne confirmerai ni ne démentirai si cette jeune fille sur les photos est réellement moi.
Mais j'espère que ce n'est pas vous qui avez fait ce site Jean-Paul Fourmentraux?
Cette personne a écrit une longue lettre sur son site et attend de moi une réponse
http://www.ilovemouchette.hotvomit.com/love.html
Ecrivez-lui donc quelque chose, Jean-Paul Fourmentraux, et faites-lui croire que c'est moi.
--
bisou
Mouchette
http://mouchette.org

> Il y a l'adresse directe. L'adresse directe par le texte, c'est-à-dire que qui dit **Je** est une personne. C'est une sorte d'axiome. En fait, il n'y a pas de personne. Il n'y a pas de Mouchette. Il n'y a pas plus de Mouchette qu'il n'y a d'espace dans le Cyberespace. Le Cyberespace n'existe pas, il n'y a pas d'espace, ce sont des informations. Et pareil pour Mouchette. C'est même faux de dire qu'il y a vraiment une identité. Il n'y a pas de personne. Il y a quelque chose qui dit **Je** et qui s'adresse, qui dit **Tu**. Donc cela crée une sorte d'illusion de personnalité qui fonctionne et qui crée un certain état de réception sur le spectateur[26].

La spécificité du dispositif *Mouchette* réside donc dans l'établissement d'une relation personnalisée avec chacun des visiteurs. Le processus conversationnel automatisé exploite sur l'internet les possibilités offertes par la technologie des formulaires en PHP3 : un programme informatique enregistre et mémorise les éléments d'informations fournis dans les e-mails envoyés par le public. Le nom et l'adresse, la date, l'heure du message et son contenu sont analysés, répertoriés et classés selon des catégories de réponses. Le langage de programmation PHP3 rend ainsi possible, depuis le serveur, la création d'une base de données qui récupère ces informations et crée une liste d'envoi de différentes interventions personnalisées. L'auteur nous indique en effet que pour ce travail :

26. Entretien avec *Mouchette*, 2000.

> Une partie est automatisée parce que bien sûr je ne peux pas écrire 3000 mails par jour. Cette manière de communiquer avec son public fait partie de l'art. Donc, la médiation n'est pas séparée de la production. La médiation est l'œuvre. Il n'y a pas de différence. Les gens qui font des revues – *Synesthésie* ou *Rhizome* – peuvent encore s'imaginer qu'on est du côté de la production et qu'eux font les intermédiaires entre nous et le public. Moi je ne le vois pas du tout comme ça. Le contact avec le public, qui fait partie de l'œuvre, est créé par l'artiste. C'est l'œuvre, c'est une des dimensions de l'œuvre[27].

Mouchette possède aujourd'hui son fan-club, véritable répertoire des participants fidélisés au fil des échanges réguliers par e-mail et autres privilèges dont ils ont l'exclusivité. Ce dispositif Net art joue ainsi du caractère performatif du langage – en acte – pour construire et entretenir, à l'écart de toute médiation extérieure, une relation quasi amoureuse avec le public :

> C'est bête à dire, mais quand j'entends parler de la notion d'intermédiaires, de cette zone brouillée, confuse et paradoxale entre le public et l'artiste, et bien franchement un des trucs du Net est qu'il se pourrait qu'il n'y en ait pas besoin. Enfin, moi, j'ai la preuve qu'il n'y a pas besoin de médiation… Il y a l'accès direct, la possibilité de s'adresser à tout le monde, sans qu'il soit besoin de franchir le seuil du musée. Cela fait partie du medium[28].

En inscrivant sa pratique dans la lignée d'une esthétique de la communication, *Mouchette* définit comme espace plastique un cadre relationnel entre les individus. La part immergée du dispositif consiste en une base de données où sont archivées les contributions successives des visiteurs, leurs adresses e-mail et parfois un historique de leur participation. Autrement dit, de par son inscription au sein du dispositif, l'usager participe de l'extension et de la maturité de l'œuvre : son action s'articule avec celle de la collectivité.

La communication rituelle : N'oubliez pas notre rendez-vous !

Une autre tactique instaure, sur le mode du rendez-vous, une communication rituelle entre l'artiste, l'œuvre et le public. Au-delà de la simple inscription, certains dispositifs font du dialogue direct avec le public l'essence de l'œuvre. Deux stratégies sensiblement différentes peuvent être distinguées :

---

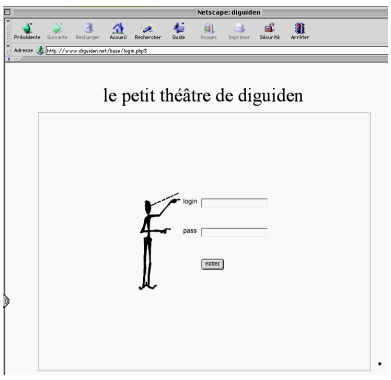
27. *Idem*.
28. Entretien avec *Mouchette*, 2000.

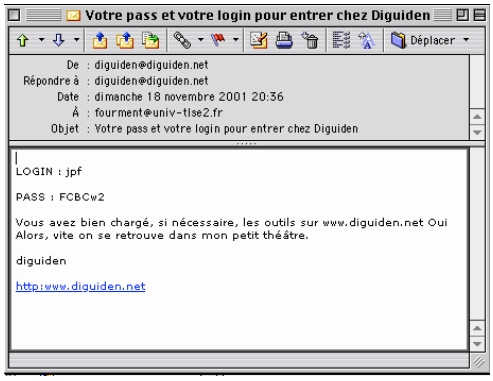
– Une première option vise la constitution en amont d'un public nécessairement impliqué. Un échantillon restreint qui, après avoir fait la démarche volontaire de s'inscrire et de se déclarer participant, pourra être partie prenante du processus artistique, de l'œuvre et de l'événement en ligne. Le théâtre virtuel *Diguiden*[29] de l'artiste Michel Jaffrenou fonctionne sur ce principe. Le processus énonce une marche à suivre et des conditions d'accès en plusieurs étapes. Une fois connecté et acheminé jusqu'à la page d'accueil de *Diguiden*, l'internaute se trouve face à une première recommandation : « Vous allez vous inscrire dans *masque* et dans dix jours vous recevrez votre mot de passe pour entrer dans mon petit théâtre ». L'inscription nécessite ici de décliner son nom, prénom et adresse mail, puis de revêtir un *login* servant tout à la fois d'identifiant et de figure de jeu. La participation étant limitée aux 100 premières personnes inscrites, le visiteur risque de ne pas pouvoir en bénéficier. Le risque pris par l'artiste n'est pas moindre. En effet, miser simultanément sur la déclaration d'identité de l'internaute et sur sa bonne patience semble relever d'une véritable gageure : le délai avant participation supposant pour l'internaute d'attendre, dix jours durant, la délivrance d'un mot de passe. Néanmoins cela fonctionne, le succès de la démarche n'ayant semble-t-il ici d'égal que le prix de l'implication. Au-delà, une seconde recommandation souligne les contraintes et besoins techniques de l'expérience : « Attention il faut que vous chargiez absolument sur votre machine quelques outils. Le premier c'est pour l'image (Shockwave), le second c'est pour le son et la vidéo (Quicktime). Ne dramatisons pas ! Ce n'est ni la mer à boire, ni une charge qui va affoler votre machine, c'est votre fauteuil de « Spect-Acteur » pour partir à la recherche du Dragon aux dix milles icônes et ce n'est pas plus lourd qu'une boussole. Pour les réclamations, il y a mon mail et je fais suivre… ».

Voilà qui ancre la performance dans un rituel pour le moins coûteux, nécessitant chez l'internaute une forte détermination et de solides compétences techniques. Mais sans doute est-ce là le lot courant de la responsabilisation et de l'implication de ce spectateur, désormais acteur de son expérimentation.

29. Voir Michel Jaffrenou, *Diguiden*, http://www.diguiden.net

Figures 4 et 5. Page d'invite et message de retour d'inscription




Votre pass et votre login pour entrer chez Diguiden
Déplacer
De : diguiden@diguiden.net
Répondre à : diguiden@diguiden.net
Date : dimanche 18 novembre 2001 20:36
À : fourment@univ-tlse2.fr
Objet : Votre pass et votre login pour entrer chez Diguiden
LOGIN : jpf
PASS : FCBCw2
Vous avez bien chargé, si nécessaire, les outils sur www.diguiden.net Oui
Alors, vite on se retrouve dans mon petit théâtre.
diguiden
http:www.diguiden.net

– Le dispositif d'Olivier Auber présente, quant à lui, un autre exemple de rapport ritualisé à l'œuvre. La participation à cette expérimentation collective en temps réel est orchestrée par un contrat très contraignant, nécessitant de la part des internautes une disponibilité et une implication importante. L'annonce de l'événement se fait par e-mail et engage une prise de rendez-vous ponctuel visant à partager dans le temps et dans l'espace la réalisation d'une image collective. Le *Générateur Poïétique*[30] permet en effet à plusieurs individus de se connecter à un moment donné sur un site, dont le lieu et l'heure du rendez-vous avaient été préalablement fixés par courrier électronique. Chaque participant doit avoir, suivant les recommandations préalables de l'artiste, procédé au téléchargement, à l'installation et apprentissage d'un logiciel de dessin *bitmap*. Respectant l'heure du rendez-vous soigneusement consigné dans son agenda, l'internaute est invité à rejoindre d'autres participants anonymes dans l'objectif d'un dialogue interfacé. Le résultat est ici le processus de communication lui-même, à travers l'action collective de composer une image. Autrement dit, l'action de chacun, visible simultanément par l'ensemble des participants, y détermine l'état de l'image à un instant donné, comme résultat de l'action de tous[31].

Ces actions rituelles de diffusion et de monstration du Net art empruntent parfois les voies plus strictement communicationnelles de l'internet que sont

30. Voir Olivier Auber, *Générateur Poïétique*, http://www.enst.fr/~auber
31. Ces deux dispositifs – *Diguiden* et le *Générateur Poïétique* – peuvent s'accompagner de l'enregistrement d'instants choisis au cours du processus évolutif. Certaines actions éphémères n'auront ensuite d'existence qu'au travers de ces traces de la participation des visiteurs : fragments fidèles ou réagencés par l'artiste pour faire œuvre.

les listes de diffusion et forums de discussions. À cet égard, certains énoncés artistiques récurrents composent des textes-œuvres à vocation informationnelle autant qu'artistique. *La lettre* de l'artiste Antoine Moreau et son homologue *Pour Information – le monde de l'art* de l'artiste Xavier Cohen sont des exemples significatifs de ces tactiques de propagation et de fidélisation que compose « l'e-mail collectif ». Le 15 décembre 1996, à 17h26, un courriel de l'artiste Antoine Moreau indiquait : « Bonjour à tous, voici *La lettre,* le numéro zéro d'une lettre informative transmise au gré des évènements ». Et, le lundi 17 juin 2002 à 18h23 arrivait à nouveau dans les boîtes [La lettre 65] – marquant de l'une à l'autre, rituel s'il en est, plus de cinq années d'une lecture ainsi fidélisée de *La lettre* du Net art.

Figure 6. Enveloppe de *La lettre* de l'artiste Antoine Moreau

En-tête :	X-Sender: antomoro@pop.free.fr X-info : a bruit secret Date: Mon, 17 Jun 2002 18:23:46 +0200 To: lalettre@free.fr From: Antoine Moreau am@antoinemoreau.net Subject: [La lettre 65]
Signature	« Ne jamais rien prendre au pied de la lettre » [La lettre 65] Copyright © antoine moreau Copyleft : cette oeuvre est libre, vous pouvez la redistribuer et/ou la modifier selon les termes de la Licence Art Libre. Vous trouverez un exemplaire de cette Licence sur le site Copyleft Attitude http://www.artlibre.org ainsi que sur d'autres sites.

Le principe de cette correspondance épistolaire technologiquement médiée, dont l'enveloppe est présentée ci-dessus, se destine à la circulation d'idées recyclées et (ré)agencées en un regard singulier. À l'initiative d'un seul, cette distribution d'auteur vise la constitution d'un stock commun de connaissances et, simultanément, d'un réseau d'acteur pour lequel ces connaissances ainsi acheminées composent le ciment ou le terreau

communautaire. *La lettre* expose donc des énoncés appropriés, sur la mise en relation desquels il n'est pas donné au lecteur de réagir[32]. Elle compose ainsi une « communication d'auteur » et une œuvre informationnelle sur laquelle est apposé un « copyleft[33] ». *La lettre* érige en effet en objet d'art le recyclage et collage d'informations éphémères et sans valeur préexistante. Ce faisant, elle renouvelle le modèle de la performance d'artiste par l'accomplissement d'un *Speech-act* (acte de langage), fruit de l'innovation (textuelle et culturelle) promue par l'écriture électronique en réseau, à la frontière du discours prononcé (parole quotidienne) et du discours écrit (texte ordinaire). Elle donne ainsi forme à une création performative, au double sens de « l'action » artistique et de l'acte de langage. À cet égard, la signature continue d'y jouer le rôle de garant d'authenticité d'une œuvre discursive qui doit obéir à certaines conditions procédurales et institutionnelles[34]. *La lettre* constitue en effet ici un pur événement, par la conjugaison d'un acte de parole ou d'écriture situé dans le temps (l'énonciation) et d'un texte comme trace de cet événement passé (l'énoncé[35]). A mi chemin de la « lettre du corbeau » et du pamphlet, sa propagation adopte les modes d'amplifications propres à la « rumeur[36] ».

---

32. À l'inverse en cela des messages électroniques classiques, qui autorisent au cours de leur traitement des reprises et corrections à l'intérieur du texte, ainsi que la possibilité d'une réponse (*reply*) instaurant une forme d'échange dialogique réparti entre plusieurs scripteurs.

33. L'instauration d'un « gauche d'auteur », comme alternative au copyright, est la mission poursuivie par le collectif d'artistes et d'informaticiens *Copyleft Attitude*, unis autour du principe du libre (logiciels en open source), afin de permettre dans le domaine de la production artistique une possible réplication, circulation et distribution partagée (et incrémentale) des œuvres d'art. Il s'agit d'une tentative de transposition au modèle artistique des applications informatiques évolutives : à l'image du système d'exploitation « Linux » dont les multiples extensions logicielles résultent de la libre appropriation des « codes sources » initiaux par différents coauteurs.

34. Une performativité de l'acte de langage au sens d'AUSTIN (1970), selon lequel le sujet qui prononce effectue une action, dans le moment et par le fait même qu'il prononce : « Il faut pour que l'énoncé soit un acte authentique, que le locuteur soit la personne appropriée, détentrice du statut juridique et symbolique, nécessaire et adéquat ; il faut que les circonstances soient légitimes et normales, il faut que l'énoncé soit prononcé correctement et dans les formes ». (AUSTIN, 1970, p.21).

35. *La lettre* constitue en effet un « espace d'inscription » (PONTILLE, 2004) par et dans lequel le sujet marque sa présence – au sens où une énonciation est toujours habitée par la vie de son auteur.

36. Voir LECLERC (1998). Rumeur, qu'il décrit comme le mode dominant de la production, de la circulation et de la consommation des énoncés sur l'internet. Dans le procès duquel, dit-il, « tous les membres de la société semblent impliqués, prendre la rumeur à leur compte ». Tout se passe comme si chaque individu colportant la rumeur la « signait » ou du moins, la contresignait, et en devenait coresponsable : « chaque relais décide d'être relais. Personne ne

Une succession d'énoncés anonymes et signés tout à la fois : anonymes parce que se présentant comme de simples relais, et signés parce que, pris en main par les différents relayeurs. La navigation et la lecture deviennent donc, dans ce contexte, anonymisation de l'écriture et appropriation de l'énoncé par un lecteur ainsi fidélisé.

D'autres formes d'autoproduction de journaux informationnels sur le mode de l'intime circulation ont fait leur apparition sur le réseau, tel que le récurrent *Pour Infos : le monde de l'art* produit par l'artiste Xavier Cahen dans une logique proche – moins l'engagement activiste – de *La lettre* d'Antoine Moreau. Cet envoi à fréquence irrégulière vise davantage la constitution d'un réseau informationnel distribué. Quoique dirigé et modéré par un seul, le dispositif déploie en effet une structure « ouverte » qui intègre les messages acheminés par un réseau d'informateurs externes. Au-delà, cette stratégie de « mailing » vise également à durcir le réseau concerné par cette circulation d'informations hétérogènes[37]. À mi-chemin entre l'énoncé de travail et le discours critique, le dispositif érige en œuvre artistique le jeu des mises en lien, de l'intégration et redistribution des énoncés : l'échange et l'esthétique relationnelle mis en œuvre par le réseau lui-même où se déploie « l'info ». Les frontières entre la création et ce que l'on pourrait davantage qualifier de « médiation » de l'information s'hybrident : « l'œuvre » de communication une fois signée par son auteur est revendiquée comme une création originale.

La galerie londonienne *The Centre of Attention*[38] a institué ce type d'action artistique en présentant durant l'été 2002 une exposition d'*e-mail art*. Poursuivant le principe plus ancien du Mail art (ou de l'Art postal), cette galerie « virtuelle » a ainsi promu un dispositif de réception intime visant la circulation hors murs et hors site web de quelques *e-mails* d'artistes. Les

---

l'oblige à relayer la rumeur : il le fait de son propre chef, parce qu'il se sent impliqué par le message et désire faire partager ses sentiments ».

37. Relayé par une page web, l'e-mail recycle et regroupe à l'attention des artistes divers types d'informations sur l'art contemporain : ses manifestations, son organisation et son fonctionnement. Pour infos/l'actualité du monde de l'art. Xavier Cahen, Paris France, cahen.x@levels9.com.

38. Voir The Centre of Attention, *E-mail Art*, Londres. http://www.thecentreofattention.org., exposition du 12 août au 16 septembre 2002.

propositions des cinq artistes invités[39] aménagent ici des sortes de *happenings* communicationnels en réseau.

Figure 7. *E-mail art* envoyé par l'artiste Ken Friedman

Delivered-To: moderator for be@thecentreofattention.org

From: "Ken Friedman" <art@thecentreofattention.org>

To: be@thecentreofattention.org

Subject: Mandatory Happening

Date: Mon, 19 Aug 2002 09:17:30 +0100

Status: Mandatory Happening

You will decide to read this score or not to read it.

When you have made your decision, the happening is over.

Notes on this event and the complete free electronic edition of

Ken Friedman's 52 Events are available at the Centre of Attention.

http://www.thecentreofattention.org/artists/friedman.htm

Le *Mandatory Happening* de Ken Friedman tient en quelques lignes[40] : « Vous déciderez de lire ceci ou de ne pas le lire. Quand vous aurez pris votre décision, le happening sera terminé.» Le message présenté ici, pour le moins énigmatique, questionne le statut de l'objet informationnel, sa capacité de propagation et de contamination, renouvelée par le circuit de diffusion de l'e-mail. L'œuvre est donc ici le message lui-même, s'exposant à fréquence récurrente dans chacune des boîtes à lettres des visiteurs ; mais

39. Il s'agit de l'artiste Jenny Holzer, reconnue pour sa propagation de textes (slogans artistiques sur le modèle publicitaire) dans l'espace public, sous la forme de journaux électroniques ; de Ken Friedman, l'un des fondateurs de Fluxus accoutumé aux performances ; de l'artiste post pop-art Sylvie Fleury ; du performer Simon Poulter ; et de l'artiste multimédia Simon Faithfull.

40. Il s'agit d'une transposition vers les technologies de communication informatiques d'une performance réalisée en 1966, dans une version déambulatoire (l'artiste montrait de maison en maison un bout de papier affichant le même texte). L'e-mail accole au message un lien vers le site de la galerie londonienne ou Ken Friedman propose de consulter la version manuscrite de *52 events 2002,* miroir en ligne des microperformances dont le groupe Fluxus fit sa spécialité, visant l'indétermination croisée de l'œuvre d'art et des attributs artistiques.

elle est aussi son mode de lecture, au risque d'un contenu imprévisible et de ses incidences sur les machines ainsi mises à contribution. Là encore, l'adhésion préalable au projet instaure une déclaration d'intention pour l'internaute et une tactique de fidélisation pour l'artiste. Les 2 500 inscrits forment alors le réseau vers lequel sont acheminés les messages. En outre, le dispositif incite ces derniers à devenir eux-mêmes auteur d'une œuvre-réponse – le meilleur message envoyé pouvant être érigé en œuvre d'art, l'un des 2 500 participants se voyant attribuer le statut et la place du 6e artiste de l'exposition. À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, le dispositif instaure de la sorte un rituel d'exposition disséminé dans le temps et dans les arcanes des réseaux, et dont l'initiation appelle des degrés variés de participation du public.

Demo/nstration et public/action : les modes d'emplois du Net art

Conjointement engagés dans le processus, auteurs et acteurs du Net art se partagent désormais le « bricolage » de l'œuvre. Les premiers adoptent une posture de création située à mi-chemin entre l'ingénierie et la pédagogie : confrontés au régime virtuel (potentiel), ils disposent des éléments créatifs et veillent ensuite à laisser aux autres (les acteurs) la place qui leur revient afin qu'ils construisent leur propre expérience (et connaissance) de l'œuvre. Les acteurs, eux, développent en effet leurs propres prises sur le matériau initial qui, bien que prédéterminé par les artistes, tolère en aval les « bricolages » successifs du public. L'artiste tentera, tant que faire se peut, de suivre et d'accompagner l'ensemble de ce processus, qu'il espère en demeurer le maître ou qu'il se contente, de manière sans doute mieux appropriée, d'en encourager et guider le parcours. De ce point de vue, l'œuvre virtuelle n'existe qu'une fois montrée et agie. Mais plus encore ici, elle ne peut être montrée qu'agie, ce qui paradoxalement subordonne la manifestation de l'œuvre à sa réception. Cette inversion force les artistes à offrir des cadres susceptibles non pas de garantir, mais de favoriser l'expérience de l'œuvre la plus appropriée possible : ce qui revient simultanément à en sécuriser l'usage, à l'entourer des outils et méthodes nécessaires, à prévenir par anticipation tout risque d'accident, etc. Autrement dit, il s'agit pour l'artiste d'adopter des stratégies de mise en exposition de l'œuvre, lesquelles déploient par anticipation toutes les conditions de la réception idéale. Au-delà de l'interface utilisateur qui compose la part visible de l'œuvre Net art, un nombre de plus en plus important de fichiers (textes) accompagnent les dispositifs visant à mettre l'acteur de l'œuvre en position (la plus favorable)

de réception. Il s'agit des fichiers guide ou aide, des chartes et protocoles d'usage ou encore, de manière plus systématique, des modes d'emploi. Ces derniers énumèrent les besoins, conditions et recommandations qu'il convient d'assimiler pour acquérir l'aptitude de réception propre aux dispositifs du Net art. Cet accompagnement didactique touche aussi bien les dispositifs artistiques proprement dits que les arènes communicationnelles constituées par les forums et autres listes de diffusion du Net art. À cet égard, l'e-mail examiné précédemment – *Pour info/l'actualité du monde de l'art* – présente tout à la fois une définition, un mode d'emploi et une charte des contributions à destination des publics acteurs de l'émission comme de la réception énonciative.

Figure 8. Exemple de mode d'emploi d'une liste de diffusion

LA CHARTE de Pour infos/l'actualité du monde de l'art

Le champ de l'information :
L'information doit concerner les Arts Plastiques, art et expo/événement, art et conférence, art et politique, etc.

La composition du message :
1°) Faire un message court et précis, moins de 10 lignes (bilingue si possible, français/anglais).
2°) Le message doit avoir obligatoirement l'adresse postale, l'e-mail ou/et un site internet.
3°) L'organisation du message : - Le sujet ; - La date (de la conférence, de l'événement, du vernissage et de l'exposition) ; - Les participants (les artistes, les directeurs d'exposition) ; - L'adresse (le lieu physique, le téléphone, l'émail, le site si possible)

Si vous souhaitez passer des informations, merci de m'adresser votre texte à cette adresse : cahen.x@levels9.com

Les recommandations ne concernent ici que le contenu et la forme du message, impliquant en effet implicitement que la maîtrise des outils de communication ait été préalablement acquise. D'autres dispositifs plus complexes nécessitent de surcroît l'usage de modules logiciels annexes (*Plugins*). Ces derniers exigent l'apprentissage d'un langage informatique spécifique : pour s'inscrire, se désinscrire, ou poster des messages dans les différentes listes de diffusion ; pour faire exécuter par un robot certaines

commandes programmatiques ; pour accéder et dialoguer au cœur d'un atelier de travail en ligne ; mais aussi, bien sûr, pour participer des dispositifs du Net art qui sollicitent de toujours plus nombreux et sophistiqués outils et savoir-faire techniques[41]. La pratique de ces dispositifs (que leur visée soit conforme à la logique technicienne ou qu'en s'en détournant, elle déploie une nouvelle logique de l'usage[42]) passe par la nécessaire appropriation (et compréhension) du mode d'emploi. En tant que support didactique, ce dernier joue un rôle de passeur de l'œuvre vers son usager qui, en ignorant certains éléments et en en réinterprétant d'autres, s'engage dans une véritable négociation avec le dispositif. Or, à mesure de la surenchère technique, les fichiers d'aide deviennent de plus en plus spécifiques et accompagnent l'argumentation du projet d'un « couplet » de recommandations et d'explicitations techniques. Celles-ci portent sur les caractéristiques des navigateurs (types et versions, spécifiques à chaque dispositif), sur les modules logiciels annexes dont il convient de disposer (dédiés au son et à l'image animée, etc.), nécessitant chacun diverses opérations de téléchargement, d'installation et de configuration elles-mêmes très techniques. L'aide de connexion conditionnant l'accès de *l'atelier en réseau*[43] est à cet égard exemplaire, en ce qu'elle propose une véritable marche à suivre, pour les non-initiés aux subtilités de la communication médiée sur le réseau : le parcours débute par une définition de l'*Internet Relay Chat* (IRC) et expose les conditions d'accès – à savoir les modalités d'acquisition (téléchargement) et d'installation d'un outil logiciel spécifique à la plate-forme Mac ou Pc – avant d'en décrire les règles d'utilisation. Le respect de ces règles, dont les procédures sont ici très détaillées, s'opère selon un trajet progressif par lequel l'internaute apprend : (1) à ouvrir le logiciel, (2) à se connecter, (3) à se nommer, (4) à rejoindre le canal, et (5) à discuter, l'issue ouvrant même une possibilité réflexive par laquelle le participant pourra (6) adresser des commandes vers l'outil. Fort de cette détermination à toute épreuve, l'internaute se verra enfin accueilli au cœur

41. HENNION, 2000 ; FLICHY, 2003.
42. Déployant ainsi, au cœur de l'usage, un « bricolage » mêlant une rationalité strictement opératoire à une subjectivité (LEVI-STRAUSS, 1969).
43. Atelier initié par l'artiste Paul DEVAUTOUR dans le cadre du Post-Diplôme de l'école des Beaux Arts de Marseille. Voir le projet du « collège invisible » http://www.college-invisible.org et l'exposition « Internet Transfert Protocol » qui s'est déroulée hors les murs et hors du musée sur la toile internet – réceptacle inédit des œuvres autant que des dialogues et échanges de matériaux dont dépendait leur réalisation (janvier 2002).
Voir également l'aide en ligne de l'atelier en réseau (Undernet) :
http://www.491.org/projets/cam_and_chat/aide.html.

de l'arène communicationnelle. Il lui faudra encore apprendre le langage-rapide des acronymes et autres raccourcis textuels en vigueur sur le réseau, grâce auxquels il saura glisser et adresser sa contribution personnelle dans le flux spécifique des tours de textes modélisés par la forme du coupé/collé, de l'insertion et du *reply* sur le message de l'autre.

Les règles d'emploi[44] sont ainsi rendues indispensables du fait de la nécessaire actualisation de ces dispositifs potentiels du Net art. En tant que commentaires sur l'œuvre, avant l'œuvre (tout au moins avant sa manifestation au sens où on l'entend habituellement), ils surajoutent une couche d'écriture entre l'exposition (dont nous avons vu qu'elle relevait déjà, pour bonne part, d'une activité d'écriture) et l'activation déléguée désormais au public, acteur de l'œuvre. Conscients de l'impact de cette médiation, certains artistes ont choisi d'afficher ou d'intégrer, lors de la monstration de l'œuvre, cette part nécessairement didactique de l'acte créatif avec les nouveaux médias. Ainsi, plutôt que de demeurer à l'état de document annexe proposé en coulisse de l'œuvre, ils choisissent d'accompagner cette phase de mise en apprentissage, érigée en nouvelle fonction (mission) proprement artistique. À l'image des démonstrations informatiques, posters et autres démos de logiciels (prototypiques ou non), ils animent une présentation tout à la fois artistique et technique de leur dispositif numérique, présentation dirigée cette fois vers un public physiquement présent. Il revient ainsi à Etienne Cliquet d'affirmer que :

> Certains artistes produisent des programmes informatiques qui fonctionnent tant comme outils que comme oeuvres : des matrices dont l'utilisation devient un mode de visibilité. Ce type d'œuvres numériques nécessite d'être manipulé, configuré sur une machine pour être montré. Nous appelons DEMO leurs présentations. En parallèle au *home studio* où chacun travaille chez soi et à l'inverse du téléchargement froid et anonyme sur l'internet, la démo pour Téléférique fonctionne comme un espace de rencontre, un moment d'échange. L'esthétique du *Demo or die* provient de l'expression *publish or perish* indiquant que si un livre n'est rien s'il n'est pas publié, un programme n'est rien sans sa démo[45].

Téléférique inaugure en ce sens une manière inédite d'exposition des œuvres numériques – hors du réseau et des fichiers du disque dur – dans l'espace

44. AKRICH, 1990, 1993 ; BOULLIER *et al*., 1989.
45. Voir Etienne Cliquet, du Collectif *Téléférique :*
http://www.teleferique.org, ftp://www.491.org/teleferique

physique des galeries et des musées. Réépaississant ainsi l'acte artistique numérique d'une fonction tout à la fois de promotion (commerciale), d'éducation (pédagogie conceptuelle et technique) et d'expérimentation (pour le public) d'un programme-œuvre informatique adroitement valorisé et mis à disposition. Cette action montre une nouvelle tactique de propagation des œuvres, semblable à celle que nous venons d'observer précédemment, à la différence prêt que celle-ci s'opère en dehors du réseau, où elle trouve, au travers de cette forme d'exposition-conférence, une manière inédite de rejoindre différents espaces physiques. Ce faisant, elle contourne également la problématique d'opposition des régimes d'immanence (objectale) et de transcendance (virtuelle) des œuvres par la diffusion d'une œuvre virtuelle qui regagne ici un statut d'objet largement redéfini et augmenté :

> La démo 13 se matérialise par un CD-Rom format carte de visite (…) Cette carte contient nombre de nos programmes informatiques répertoriés dans des dossiers. Nous pratiquons régulièrement ce type de rencontres de façon confidentielle : amener nos ordinateurs portables Mac et Pc chez quelqu'un ou son lieu de travail, chercher le courant, s'installer sur une table, jouer, montrer, discuter et repartir. Il s'agit aujourd'hui de rendre visible cette forme de travail[46].

À la frontière entre l'exposition et la réflexion, ces sessions de demonstration (en référence à la demo informatique ou technique, mais aussi artistique) offrent un cadre expérimental spécifique à la relation entre l'artiste (pédagogue) et l'acteur (apprenant). Un cadre médié par l'œuvre, qui s'incarne peut-être ici autant dans le dispositif en ligne que dans la situation hors ligne. Dès lors, la monstration – comme action de montrer – fait partie prenante du média internet lui-même. L'œuvre Net art n'existant en effet qu'une fois publiée, ce que recouvre le slogan *publish* or *perish* repris à Peter Lunenfeld (2000) par le collectif téléférique. Or, dans le contexte virtuel du Net art, cette injonction nécessite, comme nous venons de le voir, des aménagements spécifiques, dont témoignent les différentes tactiques et stratégies par lesquelles la propagation artistique emprunte des voies détournées et engage des modalités appropriées de mise en exposition.

---

46. *Idem*. Etienne Cliquet du Collectif *Téléférique.*

Conclusion

Le suivi de ces reconfigurations du travail artistique aux prises avec les technologies de l'information et de la communication met en évidence l'enjeu que constitue désormais, pour les artistes du Net art, la mise en exposition de leurs œuvres. Ce que recouvre communément la notion d'exposition doit en effet être redéfini, non pas en tant qu'un objet culturel constitué, mais bien plutôt comme la résultante d'une opération caractéristique de mise en exposition. Ce nécessaire déplacement du regard, de l'objet constitué vers sa production, survient ici de l'analogie entre exposition et média. L'exposition doit y être considérée comme média du fait qu'elle propose tout à la fois un contenu et un mode de réception de ce contenu. Autrement dit, en tant que support, outil et environnement créatif, l'internet permet simultanément une mise en œuvre et une mise en exposition du travail artistique. La prise en charge de ce travail s'opère *via* différentes stratégies artistiques mobilisées pour acheminer les propositions jusqu'au public et pour préfigurer, d'une certaine manière, l'acte de réception attendu. Ces tactiques artistiques d'enrôlement du public, de même que l'appareillage mobilisé pour assurer son guidage, constituent l'échafaudage sociotechnique[47] aussi bien que l'espace d'inscription[48] qui confèrent une forme et une visibilité à l'œuvre Net art.

Ces instruments de la mise en œuvre d'art avec le réseau internet mettent en scène la fabrication du public, tout comme la coconstruction de l'acte de réception. Ils conduisent également à envisager la relation « auteur(s)-œuvre(s)-acteur(s) » selon une vision contractuelle, socialisée et appareillée, relevant d'une pragmatique artistique consciente et organisée. Par conséquent, l'enjeu sociologique de ce type d'analyse consiste à ne plus s'en tenir aux conditions sociales de production ou de réception des œuvres, mais à les aborder comme l'activité de mise en relation des divers objets et des différents acteurs qui concourent à la mise en œuvre d'art. L'œuvre du Net art apparaît alors comme une forme dialogique – tout à la fois conceptuelle, médiologique et esthétique – qui ne peut être saisie « qu'en actes » ou « en travail », appréhendée comme un dispositif cognitif à construire. Loin de focaliser l'analyse de ces objets sur leur attribut ontologique ou sur la croyance qui les maintient et les entretient, une sociologie de l'œuvre en actes doit s'attacher aux prises successives qu'ils engagent et par lesquelles

47. DENIS, 2002.
48. PONTILLE, 2004.

ils se déploient : des objets repris, transformés, et transformateurs, « sur le mode impur d'une action mêlée, située, collective, passant par de multiples dispositifs et inscrite dans une histoire[49] ». Ce programme de recherche permet alors de préciser les différentes formes de commerce et d'accommodement qui lient les acteurs sociaux aux scripts ou programmes d'action des dispositifs techniques. Il présente l'avantage de suivre la « carrière » des œuvres, *via* les configurations (environnement technique) et cadrages (organisation sociale) de l'action qu'elles promeuvent.

49. HENNION *et al.*, 2000.

RÉFÉRENCES

AKRICH M. (1990), « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages », *Techniques et Culture*, n° 16, p. 83-110.

AKRICH M. (1993), « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », in Conein, Dodier et Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques*, n° 4, p. 35-58, EHESS.

BARTHES R. (1975), « En sortant du cinéma », in *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Le Seuil, p. 407-412.

BECKER H.S. (1988), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.

BESSY C., CHATEAURAYNAUD F. (1995), *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Editions Métailié.

BOULLIER D., AKRICH M., LE GOAZIOU V., LEGRAND M. (1989), *Genèse des modes d'emploi : la mise en scène de l'utilisateur final*, Cesson-Sévigné.

BOULLIER D. (1997), « La connaissance stratégique des usages », *Conseil scientifique de France Télécom*, Paris.

BOULLIER D. (2000), « "Information" et "Réseau" ou comment s'en débarrasser pour penser les PCD ? », *Colloque international sur les Pratiques Collectives Distribuées (PCD) sur Internet*, Paris.

CALLON M. (1992), « Sociologie des sciences et économie du changement technique : l'irrésistible montée des réseaux technico-économiques », in *Ces réseaux que la raison ignore*, p. 53-78, Paris, L'Harmattan.

CONEIN B. (1990), « Cognition située et coordination de l'action : la cuisine dans tous ses états », *Réseaux*, CNET, n° 43, p. 99-110.

CONEIN B., DODIER N., THEVENOT L. (sous la direction de) (1993), *Les objets dans l'action*, Coll. Raisons Pratiques, n° 4, Paris, EHESS.

COLLINS H., KUSH M. (1998), *The Shape of Actions. What Human and Machines can Do*. Cambridge, MIT Press.

DAVALLON J. (1999), *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.

DE CERTEAU M. (1974), *La culture au pluriel*, UGE, coll. « 10/18 ».

DE CERTEAU M. (1990), *L'invention du quotidien, Tome. 1 : « Arts de faire »*, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais ».

DENIS J. (2002), L'échafaudage d'une identité collective publique : habillage d'antenne et autopromotion télévisuelle, Thèse, Université Toulouse-II, « Les dispositifs de visualisation sur les scènes marchandes. Le cas des chaînes de télévision françaises », *Réseaux*, n° 116.

DODIER N. (1993a), « Les appuis conventionnels de l'action. Éléments pour une pragmatique sociologique », *Réseaux*, n° 62, CNET.

DODIER N. (1993b), « Les arènes des habiletés techniques », in Conein, Dodier et Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques,* n° 4, p. 115-139, Paris, EHESS.

DUGUET A.-M. (1988), « Dispositifs », *Communications*, p. 221-242, Le Seuil. Paris.

DUGUET A. (2002), *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, Nîmes.

ECO U. (1965), *L'œuvre ouverte*, Paris, Le Seuil.

ESQUENAZI J.-P. (2002), « Les non-publics de la télévision », *Réseaux*, vol. 20, n° 112-113, 2002.

ESQUENAZI J.-P. (2003), *Sociologie des publics*, La Découverte, Coll.128, 2003.

FLICHY P. (2003), *L'innovation technique*, Paris, La Découverte.

FOUCAULT M. (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Éditions Gallimard.

FOURMENTRAUX J.-P. (2001), « Habiter l'Internet : les inscriptions artistiques du Cyberart », *Solaris*, n° 7, décembre 2000/janvier 2001.

FOURMENTRAUX J.-P. (2002), « Les ficelles du dispositif artistique *Mouchette* : Implication du spectateur et mise en forme de la réception dans le Net art », *Archée*.

FOURMENTRAUX J.-P. (2002), « L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique », *Sociologie de l'art*, OPuS 1, L'Harmattan.

FOURMENTRAUX J.-P. (2003), « L'œuvre en actes » – Sociologie du Net art, Thèse de Doctorat de 3eme cycle, Université de Toulouse-II.

GENETTE G. (1996), *L'œuvre de l'art. La relation esthétique*, Paris, Le Seuil.

GOFFMAN E. (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit.

GOODMAN N. (1996), *L'art en théorie et en action*, Paris, Éditions de l'Éclat.

HEINICH N. (1991), Pour introduire à la cadre analyse, *Critique*, n° 535, 12/1991.

HEINICH N. (1998), *Ce que l'art fait à la sociologie*, Paris, Editions de Minuit.

HEINICH N. (2000), La sociologie des publics de l'art, in Moulin (éd.), *Sociologie de l'art*, Paris, L'Harmattan.

HENNION A. (1993), *La passion musicale – Une sociologie de la médiation*, Paris, Editions Métailié.

HENNION A. (1997), « La musicalisation des arts plastiques », in Blin et Sauvageot, *Images Numériques. L'aventure du regard*, p. 147-151, Rennes, PUR.

HENNION A,. MAINSONNEUVE S., GOMART E. (2000), *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, La Documentation Française, Paris.

KOPYTOFF I. (1986), "The Cultural Biography of Things: Commodization as Process", in Appadurai A., *The social Life of Things. Commodities in Cultural Perpective*, Cambridge University Press.

LATOUR B. (1994), « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du travail*, n° 4, p. 587-608.

LATOUR B. (1999), "From the concept of network to the concept of attachement", *RES*, 36, automne 1999.

LECLERC (1998), *Le sceau de l'œuvre*, Paris, Le Seuil. p. 69-70.

LUNENFELD P. (2000), *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, MIT Press.

LICOPPE C., BEAUDOUIN V. (2002), « La construction électronique du social : les sites personnels. L'exemple de la musique », *Réseaux*, vol. 20, n° 116.

LIVINGSTONE S., LUNT PK. (1993), « Un public actif, un téléspectateur critique », *Hermès*, 11-12, p. 145-158.

MENGER P.-M. (2002), *L'art comme travail*, Actes « Actes des 1res Rencontres Internationales « Arts, Sciences et Technologies », La Rochelle, Internet : http://www.univ-lr.fr/mshs/.

MENGER P.-M. (2002), *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses du capitalisme*, Le Seuil, Coll. La république des idées.

NORMAN D. A. (1993). « Les artefacts cognitifs », in Conein, Dodier et Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques*, n° 4, p. 15-34, Paris, EHESS.

PASSERON J.-C., PEDLER E. (1991), *Le Temps donné aux tableaux*, Marseille, CERCOM/IMEREC.

PONTILLE D. (2004), *La signature scientifique. Une sociologie pragmatique de l'attribution*, Paris, CNRS Editions.

PEDLER E. (1994), « En quête de réception : le deuxième cercle », *Réseaux*, n° 68.

SOURIAU E. (1956), « L'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février 1956.

STRAUSS A. (1992), *La trame de la négociation*, Paris, Éditions de L'Harmattan.

THEVENOT L. (1990), « L'action qui convient », in Pharo P. Quéré L. (sous la direction de), *Les formes de l'action*, p. 39-69, Paris, EHESS.

THEVENOT L. (1994), « Objets en société, ou suivre les choses dans tous leurs états », *Alliage*, n° 20-21, « Pour penser la technique », p. 74-88.